

LA HISTORIA:

!!!Los alienígenas invaden la Tierra!!!... otra vez...

Un grupo de arrojados astronautas han sido enviados para repeler el ataque, pero la última oportunidad para la humanidad está en tus manos. Tú, un valiente piloto, has sido reclutado para controlar A.R.C.O.S., el arma ultra secreta definitiva. Tu misión, simple pero difícil: Matar a los alienígenas y salvar a los astronautas. Con el poder de A.R.C.O.S., ¡conducenos a la victoria!

COMO JUGAR A A.R.C.O.S.:

Para cargar el juego: En **Spectrum**, teclaea LOAD ~ y pulsa Enter. En **Amstrad CPC**, teclaea RUN y pulsa Enter. En **MSX**, teclaea CLOAD y pulsa Enter, una vez cargado teclaea RUN y pulsa Enter. En **ZX81**, teclaea LOAD ~ y pulsa New Line.

Tu objetivo es matar a todos los alienígenas de la pantalla y salvar a cuantos astronautas te sea posible. Para ello, controlas a A.R.C.O.S., una nave que hace rebotar una bola de energía que destruye cuanto se encuentra a su paso. Si pierdes la bola de energía, pierdes una vida; comienzas con 5 vidas.

Además de la bola de energía, A.R.C.O.S. dispone de un cañon laser de munición limitada que te será de gran ayuda en momentos puntuales. Disponemos de una munición inicial de 10 disparos. Podemos obtener munición extra al finalizar cada fase, en función del número de astronautas que salvemos. Usa este arma con cabeza, ya que, además de ser limitada, también puede matar a nuestro astronautas.

Controles: En **Spectrum**, Q - arriba, A - abajo y M - disparo; tambien puedes usar Joystick Sinclair. En **Amstrad CPC**, Q - arriba, A - abajo y SPACE - disparo. En **MSX**, teclas del cursor para mover y SPACE para disparar. En **ZX81**, 1 - arriba, Q - abajo y M - disparo.

PECULIARIDADES DE LA VERSIÓN ZX81:

Las versiones de A.R.C.O.S. para Spectrum y MSX disponen de 15 fases estructuradas, en las que debes matar a 12 alienígenas en cada fase, para lo cual disponemos de 5 vidas y 10 disparos laser.

La versión ZX81 mantiene la misma esencia del juego, pero con una serie de modificaciones para que quepa en 4kb. Así, empezamos con 3 vidas y 3 disparos laser, que se irán reponiendo al pasar de fase. Para pasar de fase, debemos matar a 10 alienígenas. El número de fases es limitado y se forman de manera aleatoria... nunca jugaras dos partidas iguales de A.R.C.O.S. en ZX81. Además, para complicar las cosas, el rebote de la bola es totalmente aleatorio... de nadaaaa :D

CRÉDITOS:

Código y gráficos (Spectrum, MSX y ZX81)

MANUEL GÓMEZ (Baron Ashler)

Rutina de scroll para la versión Spectrum programada por RALF

THE PLOT:

Aliens are invading Earth!!!!... again...

A group of courageous spacemen has been sent to reject the attack, but the last chance for mankind is in your hands. You, a brave pilot, has been reduted to control A.R.C.O.S., the ultra-secret ultimate weapon. Your mission, easy to understand but hard to achieve: Kill the aliens and save the spacemen. With the power of A.R.C.O.S. lead us to the victory!!!

HOW TO PLAY A.R.C.O.S.:

To load the game: In **Spectrum**, type LOAD "" and press Enter. In **Amstrad CPC**, type RUN" and press Enter. In **MSX**, type CLOAD and press Enter, once OK type RUN and press Enter. In **ZX81**, type LOAD "" and press New Line.

Your mission is to kill all aliens on the screen and save many spacemen as possible. You control A.R.C.O.S., a spaceship which bounces an energy ball that destroys everything in its path. If you miss the ball, you lose one life; you begin with 5 lives.

In addition, A.R.C.O.S. has a laser blast with limited ammo. Initially, you've got 10 shoots, but you can get extra ammo when you clear a stage, depending on the number of spacemen you've saved. Use this weapon with caution... it's limited and it can kill spacemen too.

Controls: In **Spectrum**, Q - up, A - down and M - fire; you can use Sinclair Joystick too. In **Amstrad CPC**, Q - up, A - down and SPACE - fire. In **MSX**, cursor keys to move and SPACE to shoot. In **ZX81**, 1 - up, Q - down and M - fire.

PECULIARITIES OF THE ZX81 VERSION:

A.R.C.O.S. for Spectrum and MSX has 15 stages where you have to kill 12 aliens to reach the next stage. You've got 5 lives and 10 blasts

A.R.C.O.S. for ZX81 has got a few changes to fit on only 4kbl You begin the game with 3 lifes and 3 blasts, which you can recover them when you clear a stage. You have to kill 10 aliens to reach the next stage. The number of stages is unlimited and they are built in a random way. In addition, to complicate the stuff, the ball's bounce is totally random... you're welcome :D

STAFF:

Code and Graphics (Spectrum, MSX and ZX81)

MANUEL GÓMEZ (Baron Ashler)

Scrolling routine for Spectrum version coded by RALF

Finished in Seville, on October 2012